N. 4 - LIRE 12.000

Commodore 64 Club

100% Turbo
100% Originale

Distr. MePe

Vivi anche tu le fantastiche avventure dei cavalieri medioevali

- Cover
- Durlindana
- Valentino
- U.S.L.
- Sprite Master
- Little Memo
- Special Fox

DISCHETTO A DUE FACCE OLTRE 300 KBYTE DI SOFTWARE

systems

Cover

Una coloratissima presentazione che vi permetterà di caricare i programmi contenuti in questo nuovo numero di Computer Disk.

Tramite il Joystick collegato, in porta 2, potrete selezionare il programma che intendete caricare.

La pressione del tasto FIRE confermerà la scelta e darà luogo al caricamento.

Valentino

Impersonerai Valentino, il famoso latin lover italiano e dovrai conquistare una dopo l'altra tre splendide donne.

Mary Fitzgerald: romantica signorina inglese, Katy Mc Connery: sportivissima giovane americana e Olga Von Stauffel: intellettuale bibliotecaria austriaca, sono i nomi ed i relativi caratteri delle tre ragazze da conquistare. A seconda di quest'ultimo, dovrai portare a ciascuna denaro e regali appropriati.

Moltissimi sono i nemici che incontrerai lungo il cammino: fantasmi, boomerang, vermi, palle di cannone, cani inferociti, fiammate improvvise e casuali, topolini ecc. Questi nemici al contatto causano una diminuzione del tempo limite a vostra disposizione.

Oltre ai sopraelencati nemici, troverai anche oggetti di vario tipo, scalette da risalire, porte con pommello colorato (da aprirsi con chiave dello stesso colore), porte d'ingresso (una per ogni ragazza), campanelle verdi, palloncini (che impediscono la brusca caduta), acensori, un pollo "magico" (che rende immortali per la durata di permanenza nel quadro stesso) e tantissimi altri.

Alcuni di questi hanno una funzione ben precisa e sono indispensabili per la conquista delle ragazze.

La candela è indispensabile per l'illuminazione delle due torrette. Senza di essa il quadro ci apparirà buio. In queste condizioni la morte è sicura anche possedendo gli antidoti contro i nemici in questione (osso per il cane e oliatore per l'armatura).

Abbiamo visto che lo scopo principale del gioco è conquistare tutte tre le ragazze, portando loro regali compatibili con il carattere di ciascuna, un cuoricino e una somma di denaro variabile.

Una errata scelta di regali (es. una racchetta da tennis per Olga l'intellettuale) significherà un secco rifiuto da parte della donna da conquistare, ahimè bisognerà rifare tutto da capo.

I regali sono tre per ogni ragazza e precisamente:

- Mary (romantica): coppa di champagne, gioiello, rosa rossa, denaro $300.000.
- Katy (sportiva): racchetta da tennis, bicchiere di birra, occhiali neri da sole, denaro $400.000.
- Olga (intellettuale): libro, rosa gialla, occhiali da vista di colore marrone, denaro $200.000.

Il tasto F1 permette di ricominciare da capo.

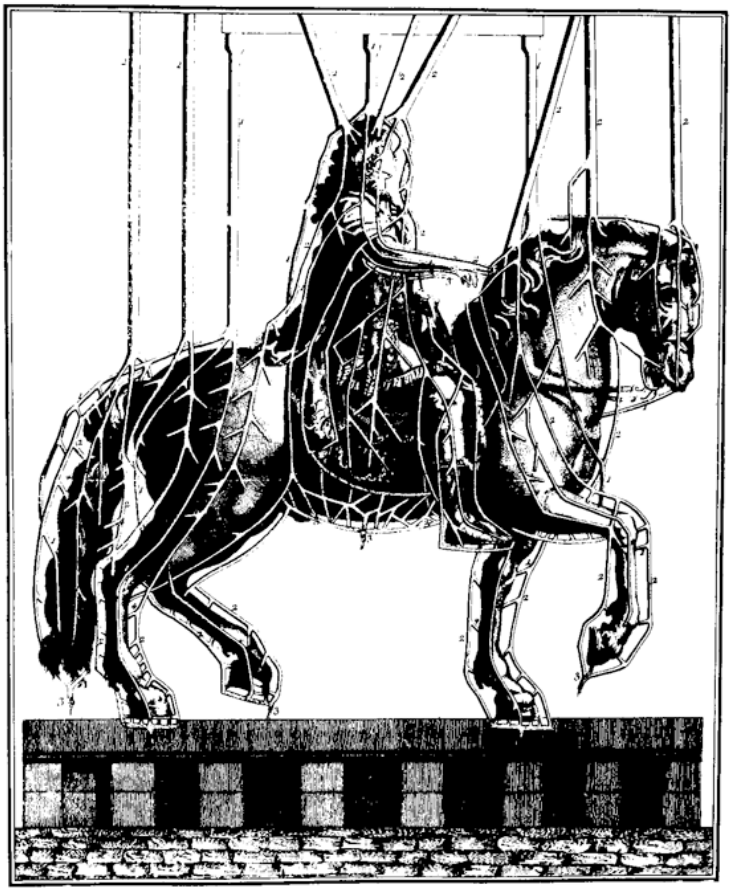
Il controllo è affidato al Joystick collegato in porta #2.

Durlindana

Ed eccoci nel mondo dei cavalieri medioevali e delle loro erioche gesta.

In questo gioco di avventura il protagonista si deve infatti cimentare nei tornei a cavallo che spesso si svolgono fra i nobili guerrieri. Per far questo egli deve ovviamente prepararsi per tempo ed in maniera adeguata alla sua missione.

Nella bottega dell'armaiolo si può scegliere fra vari tipi di spade, scudi ed elmi, che hanno prestazioni e costi differenti, oppure è possibile rinforzare a piacimento la propria armatura, il tutto compatibilmente con il denaro posseduto...



I tornei si svolgono ogni due, tre o quattro giorni, e ad essi partecipano diversi gruppi di cavalieri. Logicamente contro gli avversari più forti si hanno minori possibilità di vittoria, ma se si riesce a sconfiggerli si ottengono premi in denaro maggiori ed anche, se avete dimostrato particolare coraggio, la possibilità di misurarsi contro il Re per usurpargli il regno, ambizione di ogni cavaliere ed evento che rappresenta la vittoria del gioco.

Tutto l'adventure si gioca con il joystick collegato in porta 2.

Sprite master

Si tratta di una tavola grafica di elevate prestazioni che permette di utilizzare al meglio gli sprites.

Esso dà la possibilità di definire 255 sprites diversi con i quali sarà possibile comporre immagini in alta risoluzione.

Tale possibilità avvantaggia chi deve disegnare più volte particolari identici (es. progettazione schemi di circuiti elettrici, di appartamenti, di piante topografiche, ecc.).

Le applicazioni di questo programma sono molteplici e ognuno può utilizzarlo a seconda delle proprie esigenze e della propria creatività.

Avvenuto il caricamento in memoria viene visualizzata la testata del programma. Premendo

ora il fuoco del joystick (in porta 2) viene pulito lo schermo e sempre con esso ci si può spostare lungo tutto il piano di lavoro.

Premendo il tasto "F1" viene cambiato il colore della penna da bianco a grigio. Ora premendo il fuoco e spostandosi con il joystick si può disegnare. Premendo di nuovo "F1" si ritorna da grigio a bianco e invece di scrivere, premendo il fuoco e spostandosi col joystick, si cancella.

Si può anche variare la velocità di spostamento usando i tasti "F6" e "F8".

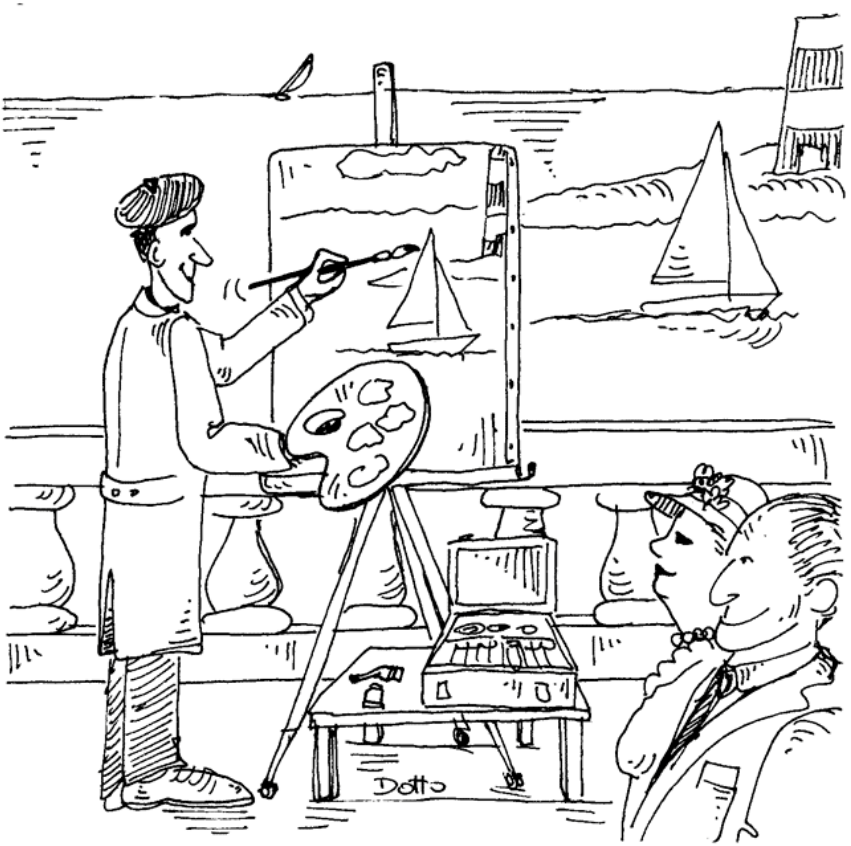
Appena caricato il programma non sono contenuti dati in memoria (caratteri, sprites già definiti o disegni), quindi è consigliato, ma non obbligatorio, caricarli.

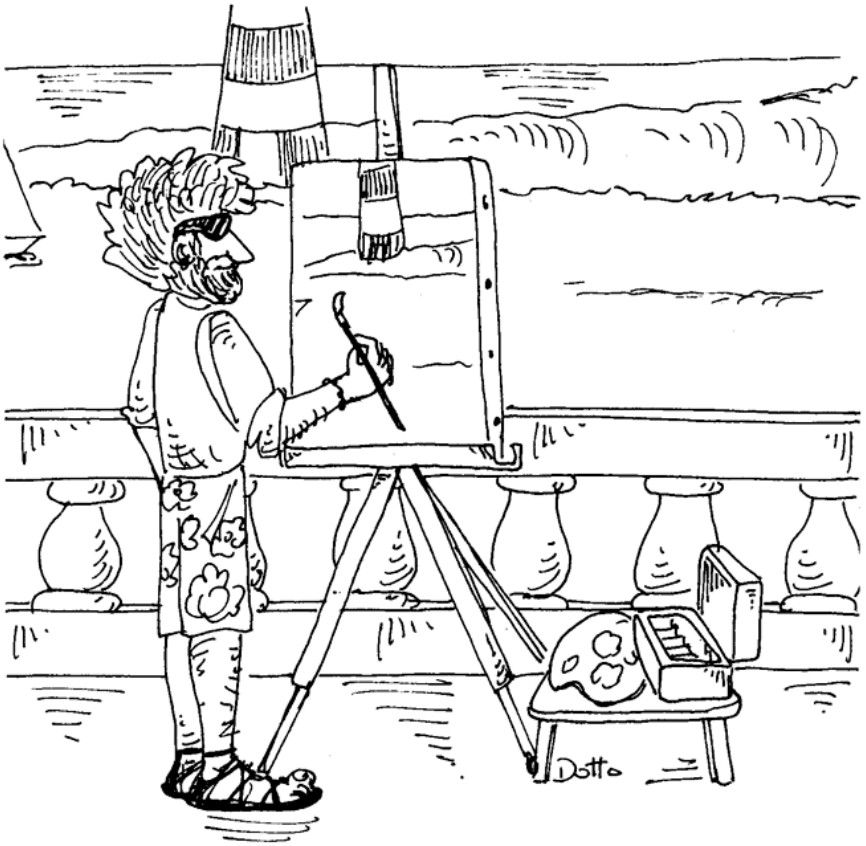
Per eseguire il caricamento è necessario accedere al menù delle opzioni con la pressione del tasto "F3". Se si intende ad esempio caricare un set di caratteri si procederà selezionando la voce A che si occupa delle operazioni su disco per quanto riguarda i set di caratteri e si sceglierà l'opzione LOAD (premendo il tasto L) o l'opzione DIRECTORY (con il tasto D) se prima di caricare il set si vuole dare una occhiata a cio che si trova sul disco.

Una volta selezionata l'opzione LOAD si dovrà digitare il nome del set desiderato seguito da RETURN.

Dopo aver eseguito un caricamento o un salvataggio, si torna alla tavola. Se Per usare un set di caratteri, e, se abbiamo caricato un set di caratteri possiamo scrivere qualche frase: premendo il tasto "F7" al posto della penna viene visualizzato un piccolo cursore che possiamo spostare sempre col joystick (lo stesso tasto serve per tornare alla penna).

Si ha poi la possibilità di ridefinire qualsiasi carattere: lo si ridefinisce accedendo al menù (con "F3"), selezionando la voce G e premendo il tasto che si vuole ridefinire.





Comparirà a questo punto una griglia contenente la forma del carattere e un cursore nell'angolo in alto a sinistra.

Si può pulire la griglia con il tasto CLR oppure si può cominciare a disegnare come se ci si trovasse nella tavola utilizzando il cursore come fosse la penna.

Finita la ridefinizione, si torna alla tavola con la pressione del tasto "F2".

Si supponga di aver caricato un set di sprites. Agendo sul tasto "F5" compare, al posto della penna, uno sprite simbolico ("F5" è usato anche per passare da sprite a penna).

Spostandolo nella posizione desiderata e premendo il fuoco, esso rimane impresso sullo schermo (sempre che sia selezionata la modalità scrittura (sprite grigio) mediante il solito tasto "F1"). Se si desidera cancellarlo basta selezionare la cancellazione (sprite bianco), posizionarsi sopra il disegno da cancellare e premere il fuoco.

Agendo sui tasti cursore destra e sinistra, si toglie lo sprite simbolico e si seleziona uno degli sprites (caricati da disco) con il quale si possono compiere le stesse operazioni appena descritte per lo sprite simbolico.

E' possibile ridefinire a loro volta anche gli sprites accedendo al menù e selezinando la voce F.

Si opera così su una tabella simile a quella usata per la ridefinizione dei caratteri ma più grande.

Si possono inoltre compiere altre operazioni con gli sprites:

- con il tasto "X" vengono invertiti i punti dello sprite in orizzontale.
- con il tasto "Y" vengono invertiti i punti dello sprite in senso verticale.

• con il tasto "R" lo sprite viene messo in "reverse".

Esiste poi un'altro modo di definire gli sprites che consiste nel prelevare una porzione di schermo e di metterla nello sprite attualmete selezionato.

Si procede con la pressione del tasto"C" dopo la quale viene visualizzato un cursore grande come uno sprite che va posizionato sulla porzione di schermo scelta, indi si preme il fuoco e il trasferimento dei dati ha luogo.

Con la voce J del menù, è possibile variare la distanza tra un carattere ed il successivo, spostando il joystick a destra o a sinistra sia per i caratteri-sprites (joystick su) che per i caratteri (joystick giù). Premendo il fuoco ha termine la procedura.

Nel menù sono presenti anche le opzioni di cancellazione dello schermo (voce E), di ritorno alla tavola nel caso di errore (voce D) e di stampa su carta dello schermo (voce H) per stampanti MPS803 compatibili.

Esiste poi la voce I che permette all' utente di visualizzare alcune informazioni riguardanti il programma.

Infine c'è la voce K che è l'uscita dal programma con conseguente cancellazione della memoria.

Uno dei notevoli vantaggi offerti da questo programma è quello di poter utilizzare i disegni con esso creati come testata per altri programmi, come schermate per giochi e applicazioni simili.

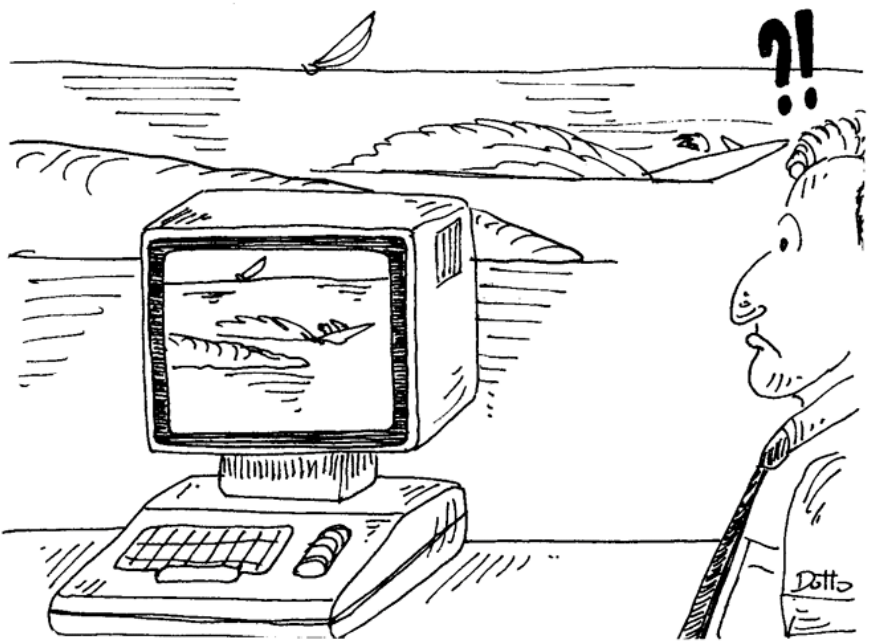
A questo scopo è fornito sullo stesso dischetto un programma dimostrativo in BASIC utilizzabile come caricatore di testate salvate da SPRITE MASTER.

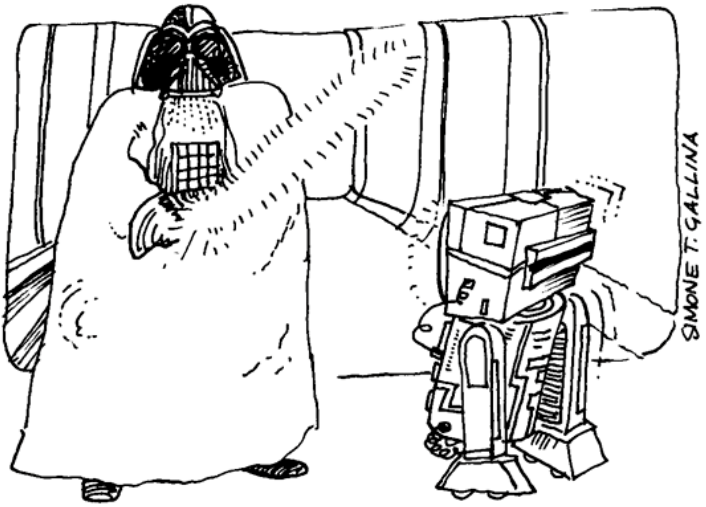
Esso si carica (dopo essere usciti dal programma principale) con l'istruzione:

• LOAD "INSTALL",8 seguito da RETURN.

Dopo averlo mandato in esecuzione con RUN seguito da return, viene chiesto il nome del disegno da caricare.

Fatto ciò comparirà un menù nel quale la voce A permette di visionare il disegno, con la voce B viene fatta la richiesta del nome di un programma che l'utente vorrà caricare. A tutto ciò seguirà la visualizzazione del disegno desiderato e alla pressione di un tasto qualunque verrà caricato e mandato in esecuzione il programma di cui era stato inserito il nome.



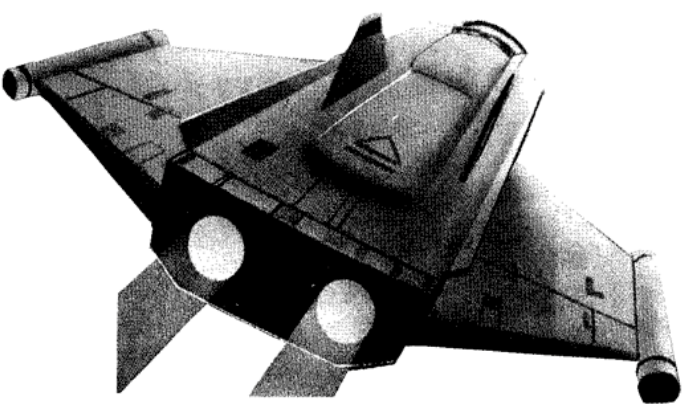


U.S.L.

Universe, Space and Life: un fantastico gioco con scroll a parallasse che grazie ad una grafica ben curata vi offrirà diverse ore di puro "entertainment".

Ecco, qualche suggerimento:

- colpire il maggior numero di nemici cercando (naturalmente) di non farsi "terminare".
- eliminando completamente una ondata nemica, il simbolo della pace attraverserà lo schermo. Urtandolo si guadagneranno punti extra. Durante il suo passaggio qualsiasi cosa normalmente nociva (zone energetiche o missili abbandonati dai nemici) darà punti.
- extra vite ogni 100000 punti.
- per poter passare di livello è necessario sopravvivere alla sfuriata dei "computer concorrenti". Così facendo lo "SKIP ALLOWED" permetterà di iniziare il nuovo livello.
- i computer concorrenti sono annunciati dai simboli della radioattività che, invulnerabili, se toccati toglieranno 2 vite.
- superati i computer, volendo si potranno cercare punti urtando il "Sole che ride".
- urtare l'alambicco solo quando è di colore rosso, si guadagnerà una vita.



Special-Fx

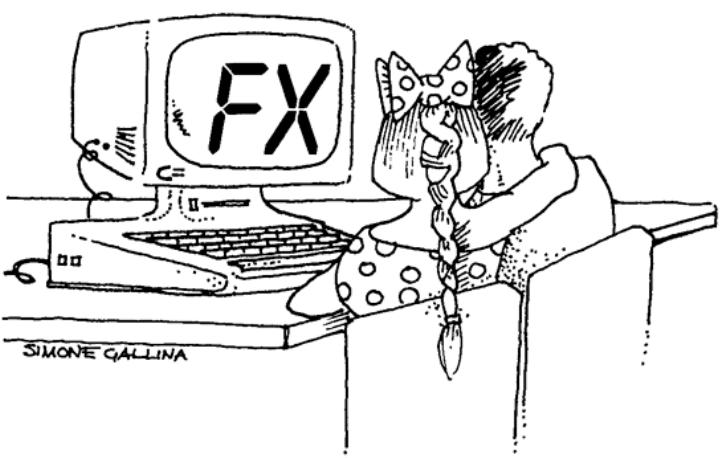
Questo programma permette di ascoltare vari effetti sonori regolando a piacere, tramite i tasti funzione (F1/F3 o F5/F7), alcuni parametri.

Premendo il tasto "escape" (freccia a sinistra) il programma si autoresetterà. Da questo momento in poi, ogni effetto sonoro potrà essere ottenuto digitando la "sys" corrispondente.

- Hangar Door (sys 49152)
- Ring (sys 49310)
- Stone (sys 49484)
- Rocket (sys 49642)
- Code (sys 50032)
- Heartbeat (sys 50200)
- Door 1 (sys 50336)
- Door 2 (sys 50374)
- Lift (sys 50516)
- Implosion (sys 50750)
- Broken glass (sys 50934)
- Helicopter (sys 51175)
- Computer (sys 51421)
- Wind (sys 51623)
- Alarm (sys 51819)
- Siren 1 (sys 52101)
- Siren 2 (sys 52281)
- Siren 3 (sys 52484)
- Walk (sys 52666)

In più, per ogni effetto, è possibile regolare una coppia di parametri tramite le istruzioni POKE 53216,X e POKE 53220,Y dove X può essere il volume o la durata dell'effetto, e Y può regolare la velocità o altre grandezze che dipendono dall'effetto scelto (su alcuni di questi però Y non viene cosiderato).

Se un effetto è prolungato nel tempo (ad esempio le sirene), è possibile disattivarlo tramite l'istruzione POKE 53216,0.



Little Memo

Un utile e semplice Database tramite il quale potrete gestire agevolmente i dati che più vi interessano.

E' stato concepito per essere utilizzato come indirizzario ed è infatti questa l'applicazione che vi darà più soddisfazione.

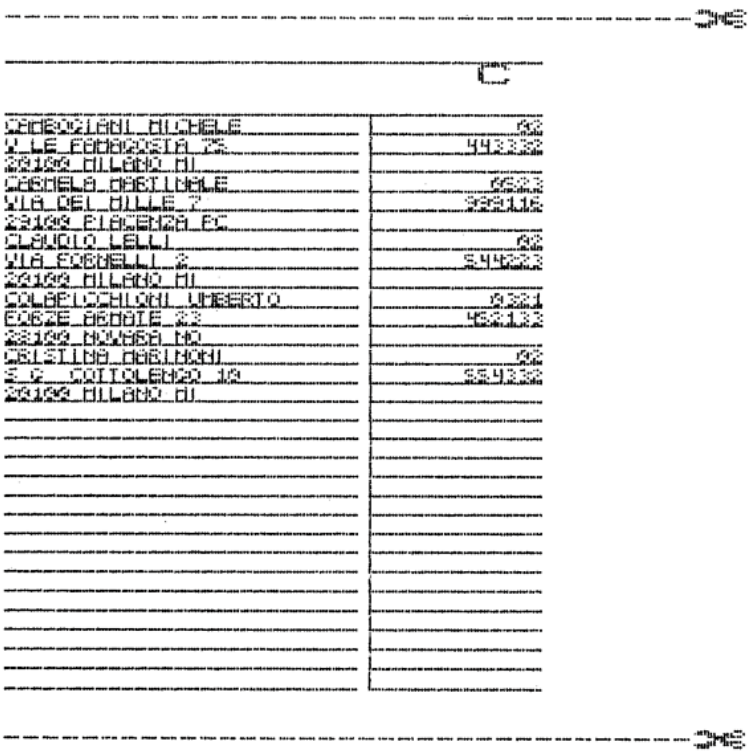
Le opzioni permetto la gestione completa dell'archivio ed essendo di facile comprensione non sono necessarie particolari spiegazioni.

Si consiglia di usare un secondo disco per la creazione dei "database" in quanto lo spazio disponibile sul nostro prodotto non è sufficiente.

La caratteristica che rende questo Database un prodotto unico è l'"output" su carta che, a differenza dei classici tabulati, è in formato "agendina tascabile".

L'unica raccomandazione è di accendere la stampante (che dovrà essere MPS 803 compatibile) prima di inviare il comando di stampa.

Attenzione: il file "lettere.dat" non è un database.



N. 4 - LIRE 12.000

Commodore 64 Club

100% Turbo
100% Originale

Distr. McPe

Vivi anche tu
le fantastiche
avventure
dei cavalieri
medioevali

- Cover
- Durlindana
- Valentino
- U.S.L.
- Sprite Master
- Little Memo
- Special Fox

DISCHETTO A DUE FACCE
OLTRE 300 KBYTE
DI SOFTWARE

systems